

- Poupe tempo na preparação e dinamização das suas aulas.
- Diversifique abordagens, de acordo com as necessidades das suas turmas.
- Avalie de forma fácil e completa.
- Acompanhe e oriente o estudo dos seus alunos.
- Comunique com eficácia e rapidez.

O **20 AULA DIGITAL** online está dividido em quatro grandes áreas:



**Biblioteca** – Aceda facilmente aos recursos digitais do seu projeto.

Área onde estão disponíveis todos os projetos do grupo LeYa para a sua área disciplinar e onde pode aceder aos diferentes componentes do projeto, aos recursos digitais e a todos os documentos de apoio à prática letiva.



Acesso a todos os livros e recursos digitais.



Exercícios de avaliação interativos e em Word®, com ou sem correção.



Sequências de recursos prontas a usar.



Materiais editáveis de apoio à prática letiva, organizados numa única área.



Acesso direto à versão *offline* do seu projeto.



**Os meus testes** – Crie ou personalize testes.

Ferramenta que permite introduzir questões e criar testes para posterior exportação para Word® ou envio aos alunos em formato interativo e com correção automática.



**As minhas aulas** – Construa ou adapte sequências de recursos.

Área onde podem ser criadas sequências de aprendizagem, compostas pelos recursos digitais disponibilizados nos projetos da editora e pelos seus recursos.



**As minhas salas** – Acompanhe o estudo dos seus alunos.

Ferramenta de comunicação que permite criar grupos de alunos e enviar-lhes testes ou trabalhos e acompanhar a sua realização.

### Como aceder?

Se ainda não é um utilizador das soluções LeYa Educação, registe-se em <http://20.leya.com>, selecionando a opção "Ainda não é utilizador?"

Se já é utilizador das soluções LeYa Educação, aceda ao **20 AULA DIGITAL** com os seus dados de registo (e-mail e palavra-passe).

Para mais informações, consulte o nosso site de suporte: <http://suporte20.leyaeducacao.com/>

## GUIÃO DE EXPLORAÇÃO DE RECURSOS MULTIMÉDIA

Este documento constitui uma proposta de exploração dos conteúdos multimédia presentes na versão de demonstração (com indicação das respetivas metas e descritores). Apresenta, igualmente, a listagem de todos os recursos, agrupados por tipologia, que estarão disponíveis com o projeto no **20 AULA DIGITAL**. Em setembro de 2017, os professores utilizadores do projeto *Máquina do Tempo 6* terão à sua disposição um guião de exploração de todos os recursos.

### LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
<p><b>Apresentações em PowerPoint® (subdomínio)</b></p> <p>Apresentações editáveis, acompanhadas de áudio e atividades, que:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• abrangem todos os conteúdos das Metas Curriculares;</li> <li>• complementam os conteúdos presentes no manual, podendo o professor, se preferir, selecionar informação e compor a sua própria apresentação;</li> <li>• permitem lecionar os conteúdos de forma mais resumida e sequencial, constituindo-se assim como um instrumento que permite economizar tempo ao professor;</li> <li>• constituem um meio de revisão e consolidação dos conteúdos no final de cada subdomínio.</li> </ul> <p>O projeto <i>Máquina do Tempo 6</i> disponibiliza ainda uma apresentação suplementar para o tema F, que permitirá trabalhar e lecionar os conteúdos de uma forma mais breve e esquemática.</p> <p><b>Total</b> de apresentações em PowerPoint® (subdomínio) disponíveis no projeto: <b>10</b></p>	<p><b>Subdomínio D1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação em PowerPoint® D1 (I) (demo)</li> <li>• Apresentação em PowerPoint® D1 (II) (demo)</li> </ul> <p><b>Subdomínio D2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação em PowerPoint® D2</li> </ul> <p><b>Subdomínio D3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação em PowerPoint® D3</li> </ul> <p><b>Subdomínio E1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação em PowerPoint® E1</li> </ul> <p><b>Subdomínio E2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação em PowerPoint® E2</li> </ul> <p><b>Subdomínios E3 e E4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação em PowerPoint® E3-E4</li> </ul> <p><b>Domínio F</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação em PowerPoint® F (I)</li> <li>• Apresentação em PowerPoint® F (II)</li> <li>• Apresentação em PowerPoint® F (suplementar)</li> </ul>
<p><b>Apresentações em PowerPoint® de aula</b></p> <p>Apresentações, totalmente editáveis, para cada uma das aulas do manual <i>Máquina do Tempo 6</i>.</p> <p>As apresentações incluem a identificação dos recursos multimédia referentes a cada aula, gifs para motivação dos alunos e as questões/soluções presentes no manual e no caderno de atividades. São compostas, ainda, por esquemas de síntese e atividades extra.</p> <p>As apresentações em PowerPoint® são recursos exclusivos do professor.</p> <p><b>Total</b> de apresentações em PowerPoint® de aula disponíveis no projeto: <b>48</b></p>	<p><b>Subdomínio D1</b> – Aulas interativas 1-7</p> <p><b>Subdomínio D2</b> – Aulas interativas 8-13</p> <p><b>Subdomínio D3</b> – Aulas interativas 14-20</p> <p><b>Subdomínio E1</b> – Aulas interativas 21-25</p> <p><b>Subdomínio E2</b> – Aulas interativas 26-30</p> <p><b>Subdomínio E3</b> – Aulas interativas 31-35</p> <p><b>Subdomínio E4</b> – Aulas interativas 36-37</p> <p><b>Domínio F</b> – Aulas interativas 38-48</p>

## LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
<p><b>Animações</b></p> <p>Recursos multimédia que apresentam, de forma precisa e sintética, conteúdos de cada subdomínio das Metas Curriculares. A animação gráfica é baseada numa grande diversidade e riqueza de fontes, nomeadamente documentos escritos, ilustrações, mapas, imagens da época e fotografias. As animações integram atividades de consolidação de conhecimentos.</p> <p>As duas animações “comparar as personagens” permitem ao professor trabalhar com os alunos, as dimensões simbólica e quotidiana da História (visíveis nas diferenças do vestuário dos grupos sociais do século XVIII e na utilidade/simbolismo dos uniformes dos soldados português, inglês e francês durante as invasões francesas).</p> <p>A existência de um menu simples e acessível permite navegar facilmente dentro das próprias animações.</p> <p>Em suma, um recurso que permite ao professor estruturar a aula em conformidade com os conteúdos do manual.</p> <p><b>Total</b> de animações disponíveis no projeto: <b>13</b></p>	<p><b>Subdomínio D1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A colónia do Brasil nos séculos XVII e XVIII (demo)</li> <li>• As reformas económicas do Marquês de Pombal (demo)</li> <li>• A sociedade no século XVIII (demo)</li> </ul> <p><b>Subdomínio D2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• As invasões francesas</li> <li>• Os soldados das invasões francesas</li> <li>• A Revolução Liberal de 1820</li> </ul> <p><b>Subdomínio D3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A Regeneração: transportes e comunicações</li> <li>• A vida quotidiana na segunda metade do século XIX</li> </ul> <p><b>Subdomínio E1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• As reformas da I República</li> </ul> <p><b>Subdomínio E2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A construção e os suportes do Estado Novo</li> </ul> <p><b>Subdomínio E3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O 25 de abril de 1974</li> <li>• Os órgãos de poder democráticos</li> </ul> <p><b>Domínio F</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• As atividades económicas</li> </ul>

## LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
<p><b>Vídeos</b></p> <p>Recursos que, em poucos minutos, introduzem ou sintetizam conteúdos relevantes de aprendizagem.</p> <p>Constituem elementos privilegiados de motivação para os alunos (através de filmagens de época, excertos de documentários...).</p> <p>O professor pode sugerir aos alunos que visionem os vídeos em casa, para posteriormente serem analisados na sala de aula (esta estratégia permitirá ao professor lecionar os conteúdos em menos tempo).</p> <p><b>Total</b> de vídeos disponíveis no projeto: <b>25</b></p>	<p><b>Subdomínio D1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O comércio atlântico de escravos (demo)</li> <li>• A arte barroca (demo)</li> <li>• O terramoto de 1755 (demo)</li> <li>• A execução dos Távoras (demo)</li> </ul> <p><b>Subdomínio D2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A Revolução Francesa</li> <li>• A independência do Brasil</li> </ul> <p><b>Subdomínio D3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A máquina a vapor</li> <li>• A arquitetura do ferro</li> </ul> <p><b>Subdomínio E1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O ultimato de 1890</li> <li>• A queda da Monarquia Constitucional</li> <li>• Soldados portugueses na I Guerra Mundial</li> <li>• A Revolução de 1910</li> <li>• O fim da I República e a Ditadura Militar</li> <li>• O desfile do general Gomes da Costa pela Avenida da Liberdade</li> </ul> <p><b>Subdomínio E2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Os ideais do Estado Novo (discurso de Salazar)</li> <li>• A PIDE e a tortura</li> <li>• A Mocidade Portuguesa</li> <li>• As difíceis condições de vida da população</li> <li>• A oposição ao Estado Novo</li> <li>• A Guerra Colonial</li> </ul> <p><b>Subdomínio E3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O 25 de abril</li> <li>• A descolonização</li> </ul> <p><b>Subdomínio E4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A União Europeia</li> </ul> <p><b>Domínio F</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O envelhecimento da população portuguesa</li> <li>• Os problemas ambientais</li> </ul>

## LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
<p><b>Filmes (excertos)</b> Excertos de filmes que retratam diversas épocas trabalhadas no 6.º ano de escolaridade. Constituem um recurso privilegiado de motivação dos alunos, para além de servirem de momentos lúdicos da aula.</p> <p><b>Total</b> de filmes (excertos) no projeto: <b>8</b></p>	<p><b>Subdomínio D1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>O Caçador de Esmeraldas</i> (demo)</li> <li>• <i>Amistad</i> (demo)</li> <li>• <i>A Missão</i> (demo)</li> </ul> <p><b>Subdomínio D2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Linhas de Wellington</i></li> </ul> <p><b>Subdomínio D3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Tempos Modernos</i></li> </ul> <p><b>Subdomínio E1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>A Oeste Nada de Novo</i></li> </ul> <p><b>Subdomínio E2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Até Amanhã, Camaradas</i></li> </ul> <p><b>Subdomínio E3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Capitães de Abril</i></li> </ul>
<p><b>Músicas (excertos)</b> Excertos de músicas de diversas épocas trabalhadas no 6.º ano de escolaridade. Constituem recursos privilegiados de motivação dos alunos, para além de servirem de momentos lúdicos da aula.</p> <p><b>Total</b> de músicas (excertos) no projeto: <b>20</b></p>	<p><b>Subdomínio D1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Canto das Três Raças” (Clara Nunes) (demo)</li> <li>• “O Navio Negreiro” (Caetano Veloso) (demo)</li> <li>• “Retirantes” (Dorival Caymmi) (demo)</li> <li>• Música barroca (demo)</li> </ul> <p><b>Subdomínio D2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “A Marselhesa”</li> <li>• “Hino da Carta”</li> </ul> <p><b>Subdomínio D3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Fado Choradinho” (Alexandre Rey Colaço)</li> <li>• “A Serrana” (Alexandre Rey Colaço)</li> </ul> <p><b>Subdomínio E1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “À Pátria” (José Vianna da Mota)</li> <li>• “Fado das Trincheiras” (Fernando Farinha)</li> </ul> <p><b>Subdomínio E2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hino da Mocidade Portuguesa</li> <li>• “Trova do Vento que Passa” (Adriano Correia de Oliveira)</li> <li>• “Cantar de Emigração” (Adriano Correia de Oliveira)</li> <li>• “Menina dos Olhos Tristes” (Zeca Afonso)</li> </ul> <p><b>Subdomínio E3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Grândola, Vila Morena” (Zeca Afonso)</li> <li>• “E Depois do Adeus” (Paulo de Carvalho)</li> <li>• “Marcha do MFA”</li> </ul> <p><b>Subdomínio E4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Portugal na CEE” (GNR)</li> <li>• “Hino à Alegria” (Beethoven)</li> </ul> <p><b>Domínio F</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Parva que Sou” (Deolinda)</li> </ul>

## LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
<p><b>Atividades</b></p> <p>As atividades de composição de puzzles permitem aos alunos reforçar, de forma lúdica, o conhecimento de imagens e mapas significativos dos conteúdos abordados.</p> <p><b>Total</b> de atividades no projeto: <b>12</b></p>	<p><b>ATIVIDADES</b></p> <p><b>Subdomínio D1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puzzle 1 (demo)</li> <li>• Puzzle 2 (demo)</li> </ul> <p><b>Subdomínio D2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puzzle 3</li> <li>• Puzzle 4</li> </ul> <p><b>Subdomínio D3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puzzle 5</li> <li>• Puzzle 6</li> </ul> <p><b>Subdomínio E1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puzzle 7</li> </ul> <p><b>Subdomínio E2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puzzle 8</li> </ul> <p><b>Subdomínio E3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puzzle 9</li> </ul> <p><b>Subdomínio E4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puzzle 10</li> </ul> <p><b>Domínio F</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puzzle 11</li> <li>• Puzzle 12</li> </ul>
<p><b>Jogos</b></p> <p>Jogos de tabuleiro “Vamos historiar” orientados para a consolidação, de forma lúdica, dos conteúdos.</p> <p>A possibilidade de serem jogados por equipas permite, igualmente, reforçar a competência do trabalho coletivo.</p> <p><b>Total</b> de jogos disponíveis no projeto: <b>3</b></p>	<p><b>Domínio D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vamos historiar (Domínio D) (demo)</li> </ul> <p><b>Domínio E</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vamos historiar (Domínio E)</li> </ul> <p><b>Domínio F</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vamos historiar (Domínio F)</li> </ul>

## LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
<p><b>Testes interativos</b></p> <p>Testes compostos por dez questões de tipologia diversa (escolha única; escolha múltipla; verdadeiro/falso; ligação de colunas; preenchimento de espaços, etc.)</p> <p>Disponíveis em duas versões (aluno e professor):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• disponibilizam ao professor uma ferramenta de avaliação do progresso das aprendizagens;</li> <li>• permitem ao aluno testar os seus conhecimentos.</li> </ul> <p>A área dos Testes Interativos no <b>20 AULA DIGITAL</b> disponibiliza ainda várias funcionalidades como a criação dos próprios testes/questões e a sua exportação para Word®.</p> <p><b>Total</b> de testes interativos disponíveis no projeto: <b>16</b></p>	<p><b>Subdomínio D1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII (demo)</li> <li>• O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII (professor) (demo)</li> </ul> <p><b>Subdomínio D2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A Revolução Francesa de 1789 e os seus reflexos em Portugal</li> <li>• A Revolução Francesa de 1789 e os seus reflexos em Portugal (professor)</li> </ul> <p><b>Subdomínio D3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portugal na segunda metade do século XIX</li> <li>• Portugal na segunda metade do século XIX (professor)</li> </ul> <p><b>Subdomínio E1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Da Revolução Republicana de 1910 à Ditadura Militar de 1926</li> <li>• Da Revolução Republicana de 1910 à Ditadura Militar de 1926 (professor)</li> </ul> <p><b>Subdomínio E2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O Estado Novo (1933-1974)</li> <li>• O Estado Novo (1933-1974) (professor)</li> </ul> <p><b>Subdomínios E3 e E4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O 25 de abril de 1974 e o regime democrático. Espaços em que Portugal se integra.</li> <li>• O 25 de abril de 1974 e o regime democrático. Espaços em que Portugal se integra (professor)</li> </ul> <p><b>Domínio F</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portugal hoje (I)</li> <li>• Portugal hoje (I) (professor)</li> <li>• Portugal hoje (II)</li> <li>• Portugal hoje (II) (professor)</li> </ul>

O projeto *Máquina do Tempo 6* disponibiliza um conjunto de recursos (Powerpoint®, animações, vídeos, excerto de filmes e de músicas, atividades, jogos e testes interativos) de apoio às atividades propostas no manual. De seguida, apresentam-se, a título de demonstração, sugestões de exploração para cinco desses recursos. No total, as animações e os vídeos são 38 (13+25) e as sugestões de exploração serão disponibilizadas em **20 AULA DIGITAL**.

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
10 a 14	<p><b>A colónia do Brasil nos séculos XVII e XVIII</b></p>  <p><b>Animação</b> que explica a importância económica do Brasil nos séculos XVII e XVIII, destacando os engenhos de açúcar, a ação dos bandeirantes e o papel dos escravos de origem africana.</p>	<p><b>O império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII</b></p> <p>1. <i>Conhecer e compreender as características do Império Português dos séculos XVII e XVIII.</i></p> <p>1.1. Conhecer a dimensão geográfica do Império Português no século XVIII, por comparação ao império luso do século XVI e aos restantes impérios europeus.</p> <p>1.2. Referir a colónia do Brasil como o principal território ultramarino português no século XVII.</p> <p>1.3. Destacar o açúcar brasileiro como o principal produto de exportação colonial.</p> <p>1.4. Relacionar a quebra dos lucros do açúcar com a intensificação da procura de ouro pelos bandeirantes.</p> <p>1.5. Relacionar as fronteiras atuais do Brasil com as incursões dos bandeirantes a partir dos finais do século XVII.</p> <p>1.6. Reconhecer a riqueza proporcionada a Portugal, na primeira metade do século XVIII, pela descoberta de ouro no Brasil.</p> <p>1.7. Caracterizar a vida dos escravos, salientando as condições a que eram submetidos (desde o seu resgate e transporte do continente africano até ao seu dia a dia nos engenhos de açúcar).</p>	<p><b>Momento pré-exploração do recurso</b></p> <p>Visionar um excerto do filme <i>Amistad</i> ou do filme <i>O Caçador de Esmeraldas</i> (<b>20 AULA DIGITAL</b>) que retratam, respetivamente, as condições a que eram submetidos os escravos africanos no século XVIII e a ação dos bandeirantes.</p> <p>e/ou</p> <p>Apresentar aos alunos um excerto da música "O Navio Negreiro", (<b>20 AULA DIGITAL</b>), motivando os alunos a expressarem as sensações que a música lhes transmite.</p> <p><b>Exploração do recurso</b></p> <p>Apresentar a animação sobre a importância económica do Brasil, relacionando a quebra dos lucros do açúcar com a intensificação da procura de outras riquezas pelos bandeirantes.</p> <p>Relacionar, com apoio no mapa do recurso, as incursões dos bandeirantes com as fronteiras atuais do Brasil.</p> <p>Explorar a ilustração de um engenho de açúcar e os seus pontos interativos (com gifs) para identificar as partes principais dessas grandes propriedades.</p> <p>Apresentar a animação ilustrada sobre a vida dos escravos, destacando as condições a que eram submetidos desde a captura e transporte do continente africano até ao seu dia a dia.</p> <p>Realizar as atividades finais do recurso de modo a consolidar os conhecimentos adquiridos pelos alunos.</p> <p><b>Momento pós-exploração do recurso</b></p> <p>Propor que os alunos assumam o papel de um bandeirante e redijam um relato de uma expedição ao interior do Brasil.</p> <p>Ou</p> <p>Propor que os alunos assumam o papel de um escravo de engenho e descrevam um dia da sua vida.</p>

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
16 a 18	<p><b>A arte barroca</b></p>  <p><b>Vídeo</b> sobre as principais características da arte barroca, especialmente ao nível do património edificado em Portugal.</p>	<p><b>O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII</b></p> <p>4. <i>Conhecer aspetos da arte no tempo de D. João V.</i></p> <p>4.1. Identificar as principais características da arte barroca.</p> <p>4.2. Identificar alguns exemplos de arte barroca em Portugal, especialmente ao nível do património edificado.</p>	<p><b>Momento pré-exploração do recurso</b></p> <p>Apresentar aos alunos uma imagem de um monumento barroco para, em trabalho de pares, indicarem a característica mais significativa. As propostas serão registadas no caderno ou no quadro para posterior validação.</p> <p><b>Exploração do recurso</b></p> <p>Apresentar, com exemplos do vídeo, as principais características da arquitetura barroca: gosto pelo movimento, decoração extremamente rica (com destaque para a talha dourada) e rejeição dos espaços vazios.</p> <p>Apresentar os principais monumentos barrocos edificados em Portugal.</p> <p><b>Momento pós-exploração do recurso</b></p> <p>Propor que os alunos façam uma breve descrição da construção barroca mais próxima da sua escola.</p>
20 a 21	<p><b>A sociedade do século XVIII</b></p>  <p><b>Animação</b> que permite conhecer e comparar os grupos sociais do século XVIII.</p>	<p><b>O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII</b></p> <p>3. <i>Conhecer a sociedade portuguesa no século XVIII.</i></p>	<p><b>Exploração do recurso</b></p> <p>Navegar pelo menu para conhecer e comparar os grupos sociais do século XVIII.</p> <p>Comparar o vestuário dos grupos sociais do século XVIII.</p> <p><b>Momento pós-exploração do recurso</b></p> <p>Propor, para trabalho de pares, a redação de um texto (cerca de seis linhas) que inclua as seguintes palavras: nobres, burguesia, vestuário, povo e Brasil.</p>
22 a 25	<p><b>O terramoto de 1755</b></p>  <p><b>Vídeo</b> sobre o terramoto de 1755 e sobre as principais medidas tomadas pelo Marquês de Pombal para resolver os problemas criados pela catástrofe.</p>	<p><b>O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII</b></p> <p>5. <i>Conhecer e compreender a ação governativa do Marquês de Pombal.</i></p> <p>5.1. Descrever o terramoto de 1755 e a ação imediata do Marquês de Pombal.</p> <p>5.2. Identificar características urbanísticas da Lisboa Pombalina.</p>	<p><b>Momento pré-exploração do recurso</b></p> <p>Apresentar aos alunos duas plantas da baixa de Lisboa, uma de antes do terramoto e outra da reconstrução pombalina, propondo-lhes que identifiquem as principais diferenças.</p> <p><b>Exploração do recurso</b></p> <p>Pedir aos alunos que construam um esquema sobre as várias medidas tomadas pelo Marquês de Pombal para enfrentar os problemas criados pelo terramoto de 1755.</p> <p><b>Momento pós-exploração do recurso</b></p> <p>Propor que os alunos componham um cartaz sobre o terramoto de 1755, ou</p> <p>Propor aos alunos que, em conjunto com as disciplinas de EV e ET, construam uma maquete de uma casa pombalina ou da "Baixa Pombalina".</p>

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
18 e 19	<p data-bbox="268 219 555 273"><b>As reformas económicas do Marquês de Pombal</b></p>  <p data-bbox="268 524 625 698"><b>Animação</b> que retrata a crise económica e financeira no início do reinado de D. José I e as reformas económicas realizadas pelo Marquês de Pombal para enfrentar essa crise.</p>	<p data-bbox="660 219 948 331"><b>O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII</b></p> <p data-bbox="660 344 954 456"><b>5. Conhecer e compreender a ação governativa do Marquês de Pombal.</b></p> <p data-bbox="660 470 948 645"><b>5.3.</b> Identificar as principais medidas de desenvolvimento económico adotadas no reinado de D. José I.</p> <p data-bbox="660 658 957 891"><b>5.4.</b> Relacionar a quebra das remessas de ouro do Brasil e as elevadas importações portuguesas em meados do século XVIII com a introdução de novas manufaturas.</p>	<p data-bbox="979 219 1315 273"><b>Momento pré-exploração do recurso</b></p> <p data-bbox="979 286 1362 461">Apresentar aos alunos a seguinte questão: “No reinado de D. João V, Portugal recebeu muito ouro do Brasil. O que acham que o rei devia ter feito com esse ouro?” e/ou</p> <p data-bbox="979 474 1362 792">Apresentar aos alunos dois gráficos da primeira metade do século XVIII: um das remessas de ouro do Brasil para Portugal e outro das importações portuguesas da Inglaterra. Propor aos alunos que comparem os gráficos e retirem duas conclusões. As propostas serão registadas no caderno ou no quadro para posterior validação.</p> <p data-bbox="979 815 1251 846"><b>Exploração do recurso</b></p> <p data-bbox="979 860 1362 994">Explicar, com base na animação ilustrada e nos gráficos presentes no recurso, a crise económica e financeira de meados do século XVIII.</p> <p data-bbox="979 1016 1347 1227">Explorar o mapa interativo das indústrias e companhias monopolistas criadas pelo Marquês de Pombal, destacando alguns exemplos como a Companhia Geral da Agricultura das Vinhas do Alto Douro.</p> <p data-bbox="979 1249 1315 1339">Realizar a atividade final do recurso de modo a consolidar os conhecimentos adquiridos.</p> <p data-bbox="979 1361 1283 1415"><b>Momento pós-exploração do recurso</b></p> <p data-bbox="979 1429 1331 1572">Propor aos alunos a elaboração de uma entrevista ao Marquês de Pombal com cinco questões sobre a sua política económica e financeira.</p>